

# 藝起加油：藝文線上展演的 若干著作權議題探討

劉博文\*

王 綱\*\*

## 壹、前言

文化是一國能夠強盛的根本，人民則是創造文化內涵的主體。凡人民以自己的意念，結合豐富的現實生活情況、個人理想、乃至於文學、哲學、歷史、藝術、社會、及經濟等元素，將人類的智慧思想，透過語言與行動表達於外在的世界，形成整體生活的內涵，提升生活的品質，這就是文化發展的意義。這當中，「藝文」是最能彰顯一國整體文化水準的領域，藝文領域的發展，對文化脈動影響最鉅。

受惠於自由多元的風氣、經濟科技的發展、以及近來政府對藝文發展的重視、相關

支持補助政策的成形，臺灣雖然只是太平洋上的邊陲小島，但豐沛多元的創作能量舉世皆知。尤其，文化部作為藝文界的大家長（中央主管機關），在面對國內蓬勃發展的藝文活動時，除了以傳統科層組織罕見的「創造力」作為主軸擬定整體藝文政策<sup>1</sup>；當面對個別議題時，確實也能比傳統科層組織作出更快速、妥適的反應<sup>2</sup>，進而支援藝文工作者解決困難，持續進行創作。雖然如此，藝文終究不是每日生活必定需要的小吃餐飲或交通項目，藝文能否發展，相當程度還是一定的社會經濟條件為前提。而且，藝文的發展需要很長的時間與資源，所謂「台上三分鐘、台下十年功」，正足以表現藝文需要

\* 本文作者係和鼎律師事務所所長、臺北大學法學碩士。有近20年動畫、動態網頁製作，曾為故宮、臺博館等數位典藏專案撰寫典藏資料庫與為大型企業撰寫線上購物平台，也曾有多年音樂演奏工作經驗。本文係與次要作者共同著作，並感謝黃奕雄律師（臺灣大學法學碩士）、陳廣祐律師（政治大學法學碩士）協助本文校稿及蒐集相關判決資料

\*\* 本文作者係和鼎律師事務所律師、臺灣大學法學碩士。負責撰寫本文有關合理使用、數位化後相關數位展演數位內容本身的著作利用、網路司法管轄等節部分，再由主要作者補充或修正。並協助主要作者修飾文章用語、介紹相關線上展演的案例、就本文引用到的遊戲著作等司法判決進行相關研究

註1：詳細內容請參：文化部110年度施政計畫，

<https://mocfile.moc.gov.tw/files/202105/9a0f09bb-ea8a-427c-9d92-055544b396f0.pdf>

註2：請參文化部〈文化部推出免費法律諮詢服務：協助保障藝術工作者權益〉新聞稿，

<https://www.culture.taichung.gov.tw/upload/122/文化部推出免費法律諮詢服務%20協助保障藝術工作者權益-新聞稿.pdf>

能量累積，才能有精彩的作品呈現；但此同時，藝文領域的創作或事業經營稍有不慎，或景氣稍有變動，衰敗卻是極為快速的。因此，藝文界常有自己是「興於百業之後，衰於百業之前」的無奈。

特別在民國109年初嚴重特殊傳染性肺炎（COVID-19）引起全球疫情後，各地博物館、美術館、表演廳等講究現場互動或展演的傳統場域紛紛被迫暫停對外營業，不論是文學藝術、視覺藝術、表演藝術的層次，藝文工作者們都面臨到更為嚴峻的經營危機。雖然俗諺也說，危機就是轉機，文化部除了有「藝文紓困」政策即刻粉墨登場外，各地文化主管機關也紛紛推出「挺藝大作戰」、「防疫不妨藝」的相關支持活動，希望將暫被疫情止息的藝文創作能量，能轉化並導入網路虛擬領域，對更寬廣的群眾進行展演，藝文線上展演儼然成為一種新發展趨勢。但藝文線上展演本身就無法免除傳統藝文展演可能面臨的著作權議題，甚至因為網路無遠弗屆、新興串流科技與相關互動模式等原因，可能使問題擴大化、嚴重化，而衍生新興法律議題。此種展演型態可能面臨的法律風險，亟需受到各界重視。

考量藝術分類標準多樣，每一標準可能含攝的創作型態不一，分類未必能直接對應著作

權法第5條的著作類型，藝文工作者也未必能接受艱澀難懂的法律文法與用字，藝文要與法律對談，本就需要相互的溝通與理解。又由於著作權是一種集合十數種子權利而成的上位抽象權利，實際利用著作過程中可以進行的排列組合非常多，加上不同科技技術的應用，可能引發非常多的衍生議題出現，種種原因，使得藝文、法律、科技界各位先進不容易相互聚焦，過去學術界也僅在涉及圖書館、美術館的典藏利用時就相關數位議題略有討論而已。為能使本文的相關意見能廣泛成為各界討論的基礎，並於有限的篇幅中介紹線上展演型態所牽涉到的重要著作權議題，本文嘗試融合法律與藝術研究的觀點，並僅先就若干重要議題探討。期待以本文作為藝文線上展演的前導研究，拋磚引玉，能觸發法律、藝文、科技等各界先進對此議題的對話與討論，為藝文線上展演的發展，貢獻一己綿薄心力。

## 貳、藝文線上展演的形式與發展

本文所謂的「藝文線上展演」，泛指：透過各種傳輸技術所形成的通訊網路，讓觀眾不用親臨實體現場或接觸實體創作，即可在一定的媒體載具（media vehicle）<sup>3</sup>上，感受<sup>4</sup>藝文創作內容全部或部分的特殊藝文作品呈

註3：最典型者如傳統的收音機、電視、電腦、戶外大型電視牆，或近十幾年興起的手機、平板電腦、以及這些年在公車站、捷運站、機場都能看見的互動式廣告站等，而近幾年開始普及的穿戴裝置，例如VR技術與相關設備等等，也是常見的媒體載具。當中又以方便攜帶的行動型媒體載具，例如輕薄的筆記型電腦、平板電腦、手機是目前線上展演的最重要媒體載具。

註4：在此主要仍是以視覺、聽覺來對藝文創作進行感受。某些實體策展中，可能連場域內的「嗅覺、觸覺」都有考慮進去，但目前相關設備發展技術仍有瓶頸，也許在不久的將來，隨著各類沉浸式體驗設備的普及，可以透過觸覺或嗅覺等遠端體驗藝文作品帶給觀眾的感受（相關技術的深度探討，可參：韓秉軒（2019），《探索觸覺技術以增強虛擬實境中之沉浸式體驗》，國立臺灣大學資訊網路與多媒體研究所博士論文）。

現方式。

藝文線上展演，絕不是一種新興的展示、演出方式。其實早在民國90年初網路技術開始發展之際，國內外的藝文界早就面臨過網路世界帶來的經營與著作權衝擊。在當時，有的藝文單位超前部署，積極思考如何利用網路無遠弗屆的優勢，進行新型態的藝文創作，或透過網路科技推廣其已完成的相關實體作品與重要的實體藝術典藏；甚至，也有單位積極透過當年各種逐漸流行的程式語言或軟體，在網路上以多媒體方式讓使用者身歷其境、或有效率的瞭解藝文創作內容，隨著科技的進步，也嘗試引入各種新的感受體驗模式，讓網站成為虛擬卻又具有相當真實感的作品展演場域。但並非所有的藝文單位都能立刻接受這類新型網路科技，特別是藝術表現上講究現場佈置、希望瞭解觀眾與藝文作品現場互動結果的傳統博物館、美術館、表演廳、策展單位、以及許多當年對網路不甚熟悉的表演團隊，由於直接與現場觀眾的互動本身就是他們呈現藝文作品的方式、或者說是該單位能維持財務營運的重要方法，加以當年想要進行藝文線上展演會有

很高的技術與資金門檻，亦非一般人可以輕易嘗試，是否將典藏或作品釋放到網路上而可能失去對作品的控制權？這些單位也不見得願意輕易嘗試，從而這類單位在網路數位技術的運用上頂多僅露出最低限度的資訊、並以行銷、宣傳為主要目的，或以較不影響財務營運的作品做線上策展，而非創作內容的完整忠實呈現。

因此，藝文線上展演在發展過程中，可以先大別為二類觀察。

### 一、線上靜態展示

其一，是傳統類型的線上靜態<sup>5</sup>展示，這類線上展示可能只露出少量的數位內容<sup>6</sup>，例如作品名稱、作者姓名、完成日期，或者只針對部分幾個實體原作、或只針對某個實體原作的部分內容，提供創作技巧、歷史意義等評析介紹或某程度的檢索功能給線上觀眾使用。平台建置容易，功能簡單明確，內容均已事先固定，且觀眾能接觸到藝文創作的感受方式非常有限。例如：我國故宮博物院的「器物典藏資料檢索系統」<sup>7</sup>，或是國立臺灣美術館的「國美典藏」網頁<sup>8</sup>，都可說是此種

註5：由於線上展演早年必須透過一定的網頁達成，而業界一般在論述網頁型態時，通常會以網頁的「組成生成」、或網頁的「內容」是否會因某些條件的觸發而變動，來論斷這個網頁是動態網頁，抑或靜態網頁。網頁製作究竟是動態為主、靜態為主，將直接影響線上藝文展演的效果，本文沿用此一業界分類進行後續觀察並提出分類標準。

註6：其實以「資訊」或資料一詞，較符合科技界來描述藝文線上展演時接收方所收到的內容。因為線上傳輸充滿著各種資料，而在技術層面上，資料(Data)是一種較初級的文字、數字、或檔案；而資訊則是指將這些資料基於某些目的進行整理過後有用的任何形式的資料，可以包含檔案的概念在內。但法律界對於「資料、資訊」可能有不同的感覺或理解，為求折衷及行文方便，本文概以「數位內容」稱呼。

註7：故宮器物典藏資料檢索系統，  
<https://antiquities.npm.gov.tw/>（最後瀏覽日：110年6月12日）

註8：國美典藏網頁，  
<https://ntmofa-collections.ntmofa.gov.tw/zh/>（最後瀏覽日：110年6月12日）

類型，而適合以這種方式呈現的作品，主要是文學藝術作品、與部分型態的視覺藝術作品。但這類展示方式可能給予觀眾的感受，往往不是身歷其境，充其量只不過是得到基礎資訊的簡單工具而已。

## 二、線上動態展演

其二，是相對於第一種傳統類型線上靜態展示更重視互動的線上動態<sup>9</sup>展演，特別是著重於展演的藝術品或表演者如何與線上觀眾的即時互動，乃至於邀請線上觀眾參與創作或演出。這類互動，早年多半是以美國Adobe公司的Flash技術<sup>10</sup>、或早年還在發展中的網路影片串流技術結合排版及JavaScript等網頁常見的互動小程式來達成；而蘋果電腦自從幫iPhone等媒體載具開發App Store、iBook平台後，有段時間有不少介於傳統電子書形式與多媒體著作形式間的創作出現，可以將原有的作品透過一定的App或多媒體電子書框架，在線上做更活潑生動的展現；還有近年興起的網紅、線上直播，利用載具本身提供的視訊功能與現在已經非常成熟的網路影音串流機制，結合方便的線上金流機制「抖內（Donate）」或課金，也可說是這類展演機制的新運用；又特別在近三年，因為硬體、軟體技術紛紛成熟，則更強調以透過一定媒體載具感受的3D全虛擬實境（Virtual Reality, VR）；或結合一定媒體載具結合一定現場的

擴增實境（Augmented Reality, AR）；又或者如蘋果公司近年不斷在開發者大會上藉由LEGO等遊戲展示iPhone能怎樣進行即時運算、並炫麗地跟有限實境結合，以及，許多宅男必拜的老牌遊戲大廠任天堂也躬逢其時，在其熱銷的Switch遊戲機上推出如瑪利歐賽車的這類混合實境（Mixed Reality, MR，又稱Hybrid Reality）與網路連線技術，來跟線上觀眾或網路使用者互動。而這一年來疫情影響，許多媒體載具更重視線上影音的即時分享，例如開發iPhone的蘋果公司，就在今年（民國110年）6月公布最新作業系統iOS 15時，強調能讓使用者即時透過分享機制，把iPhone螢幕上正在觀看的影音演出分享給遠端的朋友。現在這個時代，能將實體創作進行線上動態展演並方便觀看的機制，可謂逐步到位與成熟。

總之，透過上開技術的運用，線上動態展演的機制就是希望讓線上觀眾可以產生猶如處在實體場域中欣賞感受藝文展品的體驗或錯覺。特別是透過部分事先安排好的互動觸發機制、或者摻入無法事先控制的即時互動變數，甚至還能因此邀請線上觀眾即時參與藝術作品的呈現或演出，共創藝文作品內容，這些手法都能增加藝文展演過程中的驚奇與亮點。這種線上動態展演不只能盡量忠實的呈現既有作品，還能在轉化後的數位成果中，創造傳統實體展演過程中無法體驗的感受，例如我國故宮的「720° VR走進故宮」<sup>11</sup>、國立

註9：前揭註5說明。

註10：例如由故宮博物院所推出，本文主要作者亦曾參與其中部分製作的「米芾的書畫世界」數位典藏專案網站。該網站以曾經盛極一時的全Flash技術，結合後台的資料庫供給文字、以極富有藝術感的美術設計結合圖像互動方式呈現，獲得美國博物館協會2007年首獎。但後來因為美國Adobe公司宣佈放棄繼續採用及支援Flash技術，故該網站目前已經下線。

註11：720° VR走進故宮網頁，

<https://tech2.npm.edu.tw/720vr/index.html>（最後瀏覽日：110年6月12日）

臺灣美術館的各場線上展覽<sup>12</sup>，或臺灣當代文化實驗場在民國109年首推的#Stream C-LAB線上平台計畫。國外則如梵蒂岡也耗時三年以非常高解析度的數位掃描成果推出西斯汀小堂的線上展示網頁<sup>13</sup>。西斯汀小教堂的線上展示，能讓數百年前精美的米開朗基羅所繪《創世記》穹頂畫，及壁畫《最後的審判》直接呈現到線上觀眾面前；法國巴黎羅浮宮知名的「虛擬遊覽（Virtual tour）」更是如此<sup>14</sup>，特別是巴黎羅浮宮於西元2019年底，為紀念達文西逝世500週年策畫的《李奧納多·達文西》回顧展，就將虛擬實境技術應用在舉世聞名的畫作《蒙娜麗莎》上，觀眾可以在展覽期間透過線上平台，進入一個虛擬的藝術空間，近距離欣賞此畫作的創作過程，以及其他肉眼無法看見的細節<sup>15</sup>，此展覽除呈現實體展覽

中可見的畫作外，還進一步應用聲音、動畫，以及互動式設計等方式，增加了實體展覽所無的內容<sup>16</sup>。在藝文領域，除了觀念藝術<sup>17</sup>作品未必適合以這種方式展現外，幾乎絕大部分的藝文領域作品，都能以這種線上動態展演的方式呈現。

隨著我國這一年多來的疫情影響，各地文化主管機關紛紛推動第二類型亦即本文所謂「動態」的藝文線上展演活動，本文亦將盡力聚焦於第二類型藝文線上展演需要重視的著作權議題。

### 參、藝文線上展演的若干著作權議題

藝文活動，可說是人類智慧思想的高水準

註12：國立臺灣美術館線上展覽網頁，

[https://www.ntmofa.gov.tw/links\\_1208.html](https://www.ntmofa.gov.tw/links_1208.html)（最後瀏覽日：110年6月12日）

註13：西斯汀小堂線上展覽網頁，

[https://www.vatican.va/various/cappelle/sistina\\_vr/index.html](https://www.vatican.va/various/cappelle/sistina_vr/index.html)（最後瀏覽日：110年6月25日）

註14：羅浮宮線上展覽網頁，

<https://www.louvre.fr/en/online-tours>（最後瀏覽日：110年6月12日）

註15：「蒙娜麗莎-越界視野」網頁，

[https://arts.vive.com/tw/articles/projects/art-photography/mona\\_lisa\\_beyond\\_the\\_glass/](https://arts.vive.com/tw/articles/projects/art-photography/mona_lisa_beyond_the_glass/)（最後瀏覽日：110年6月12日）

註16：Amelia K. Brankov, *Copyright Considerations as Art Galleries and Museums Move Online in the Wake of COVID-19*，載：

[https://nysba.org/copyright-considerations-as-art-galleries-and-museums-move-online-in-the-wake-of-covid-19/#\\_edn26](https://nysba.org/copyright-considerations-as-art-galleries-and-museums-move-online-in-the-wake-of-covid-19/#_edn26)（最後瀏覽日：110年6月12日）

註17：觀念藝術起源於1960年代美國，說明想法即是藝術，有形的外在表現並非藝術之本質，將藝術去物質化即是強調作品中理念重要性，更甚於材料。例如觀念藝術家Maria Eichhorn在美術館舉辦展覽《5 weeks, 25 days, 175 hours》，要求美術館工作人員在展期內休有薪假，該展覽中揭示之觀念是質疑工作的重要性，在工作等於生產的時代，缺乏心力反思時間之重要性，藝術家則以工作時不工作（do nothing）隱晦的批判制度化生產以及工作的生活，是以，該展覽中工作人員得到之時間，其中的觀念方為作品本身。Nothing to see here: the artist giving gallery staff a month off work, The Guardian,

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2016/apr/25/nothing-to-see-here-maria-eichhorn-chisenhale-gallery>（最後瀏覽日：110年6月19日）

展現，藝文的創作與展演本應自由寬廣少有控制；而「著作權」制度，則可說是創作者控制自己與作品之間要產生怎樣的連結、以及產生何種程度連結的最重要法律手段，著作權法處處充滿了控制的機制。當「藝文」遇上了「著作權」，兩者其實不該相互廝殺。正因為所要處理的是人類智慧思想的高水準表達成果，且可能涉及的創作類型與創作內容極為複雜多變，所以藝文領域的著作權議題，更應該有一套變動迅速、兼顧原則與例外的彈性思考策略。

但司法實務對以新手法呈現創作的著作權議題，向來相對保守，並慣於套用既有模式思考。例如，約莫在西元2012年左右，美國曾有一家新創公司Aereo，搶在Netflix當年還沒特別強調線上影音串流之前，就已運用類似Youtube等網路影音串流技術，提供訂閱用戶節目「收視」，但因為觀眾在透過網路「收視」相關節目的過程中可以下載，該公司因此而惹上麻煩但卻極富有學術討論價值的訴訟官司。該案上訴至最高法院後<sup>18</sup>，法院於2014年作出裁決，過程中亦曾認為Aereo這類服務「看似有線電視（looks like cable TV）」，這樣的說法引發不少學術探討或批判。總之，該案法官最後是運用有線電視之觀念判決Aereo敗訴，Aereo並於判決後宣告破產。當然該案與本文所要討論的重點並不相同，但本文只是透過該案給各界一個警示：司法實務或法律人，對於新科技與舊有展演的結合而衍生出的新興法律議題時，可能相當保守或不友善，不見得能立即接受最新的論述或觀點。故為聚焦討論，並供不只是法

律專業以外的其他藝文人士參考，本文嘗試在整個行文的大框架下，搭配「線上觀眾」這個終端的立場、與藝術的常見分類型態，進行法律、藝術交錯的觀察，同時結合既有的著作權領域熱門議題，以方便各界瞭解藝文線上展演可能引起的重要著作權議題，以及本文的相關建議。

承上，本文先是觀察：由於技術上，線上觀眾之所以能感受到藝文展演，是因為透過一定的媒體載具協助，在下列兩種主要的情況中，接收到網路遠方傳來的數位內容。在第一種情況中，觀眾所接收到遠方傳來的數位內容，其內容已經固定，例如是一個預先錄製好有音樂劇表演的影音檔，觀眾並透過這個媒體載具，具體感受到藝文創作的內容（前述的線上靜態展示）；但也可能是第二種情況，觀眾的媒體載具能提供強大的即時運算機制、觀眾也回饋了互動參與的行為，最終再由媒體載具將即時運算、互動結果、實體情境、以及某些內容已經預先固定的數位檔案相互結合成線上展演的數位內容，並為了處理運算方便，載具會先將所接收到的數位內容以即時解析方式解讀，或在一般使用者沒辦法輕易找到的地方產生一個新的數位暫存檔（並可能在觀賞完後透過一定程式機制自動刪除），觀眾再透過媒體載具解析這些數位資訊，享受到藝文創作的內容（前述的線上動態展演），例如國立臺灣美術館在今年（110年）3月間推出的「水牛群像智慧眼鏡互動體驗展」本身就運用了豐富的AR、MR技術，如果引進遠端網路連線，勢必就是一個非常成功的線上動態展覽。而無論

註18：American Broadcasting Companies, Inc. v. Aereo, Inc, 134 S.Ct. 2498 (2014)

是上述何種情況，線上觀眾一定會或長或短的處於「接收」數位內容的狀態。

而進一步再從這個「接收方」所接受的内容來看，觀眾接收到的數位內容也有三種主要的可能：在第一種可能情況中，觀眾接觸到的是一個「新格式」但其具體內容與實體原著作相同，例如將博物館的書法典藏透過高階掃描器數位化、或者將古代工匠的神作以3D機器掃描後成為數位格式上線；在第二種可能情況中，觀眾接觸到一個與原著作高度相關的數位內容，但具體內容其實是揉合了他人的新創意才能呈現，例如請攝影技術高超的專家擺拍實物後進行高解析度的攝影、或請3D建模師以軟體建模、或者已被他人改作（或稱「加值應用」）或加入新資料，而可說是兼有「新格式、新內容」在內的新成果；當然，還有第三種情況，該創作也有可能是直接在網路上完成，而線上觀眾所接觸的就是一個第一手、全新的「原作」，並非有一個實體原作，或透過對實體原作的改作或加入新資料而來。本文交錯觀察後，擬進行的第一個重要議題探討是藝文線上演出的數位內容，究竟會與原作間產生怎樣的著作權關聯議題；第二個重要議題，是線上觀眾就其所接受的數位內容，其利用可能產生的問題；本文並將於文末關注藝文線上展演產生侵權爭議時，涉及到的司法管轄與準據法爭議。分別說明與提出對藝文線上展演之建議如下：

### 一、藝文線上展演數位內容與「原作」之間的著作權關係

首先，當主辦方、藝文團隊決定開始藝文線上展演前，如果我們的客觀世界中，已經

先存在一個藝文作品的「原作」，且這個原作是受著作權法所保護創作。則：

#### （一）當原作還在著作權法保護期間內時，該取得什麼授權？

此時，要能進行線上展演，通常得經過一段將原作轉換為數位內容的「數位化」過程。過去學術就數位化的著作權問題，多半附隨在博物館、美術館就其藏品如何保存此類框架下討論，並以視覺藝術為主；本文改弦易轍，以下擬以藝文作品的型態及數位化方式出發，進行相關討論：

#### 1. 什麼樣的藝術型態、什麼樣的數位化方式，將決定要取得什麼樣的授權

由於藝術的型態很多，原作屬於何種型態的藝術，將影響線上展演需要取得的授權內容：

##### （1）如果原作屬於文學藝術領域

如果這個實體原作，是文學藝術領域的作品，其性質應屬於著作權法上的語文著作（可以是書面文字或聲音語言兩種型態），例如詩、詞、短文、故事、小說；但有時一些作品的表達會緊密結合語文與其他藝術型態，例如結合戲劇的劇本，或結合音樂的歌詞，或結合文學的書法，這時在我國著作權法上可能會有不同的分類，例如歌詞，在我國著作權法上屬於音樂著作；又例如書法，在我國被認定為美術著作的可能性較大；劇本雖與戲劇緊密相關，不過因以文字表達為主，所以通常會被認定為文學藝術的一環，且在著作權法上屬於語文著作，但本文仍不排除在某些默劇的特殊場合被

歸類為戲劇著作的可能性。總之，文學藝術本來就可能與其他類型的藝術相互滲透，這類以文字或語言為主要表達手法的作品，是否適合線上展演？

由於文學藝術的作品，在傳統上是以單純的文字型態呈現，如果只是想忠實在線上進行文字的呈現，其最容易讓人理解或產生聯想到的型態就是以數位格式發行的文字電子書。但文學藝術作品的線上展示不是這麼單純，隨著網路與應用程式App的發展，目前市面上出現不少將文字為主的書面文學作品，數位化並融合其他App或其他類型的著作（例如音樂）等而成的多媒體著作，希望創造出讀者的新感受，例如蘋果電腦針對iPhone等媒體載具開發的App Store中，不少App本身就是數位童書繪本。因此要以新的方法讓觀眾對舊有文字有新的感受，例如藉由某個框架或平台（或包裝成App，或利用類似蘋果電腦曾經推出的iBook平台發布多媒體的電子書）來傳輸並結合其他著作（例如美術、攝影、音樂等）重新呈現，並非不可能。但如果關注的是本文提及的藝文線上展演，則通常在網路上呈現，藝文工作者們還是會希望數位化的成果，至少要能讓遠方的線上讀者感受到原作的內容。因此，在將原作的書面，再以文字方式轉換成數位檔案時，原則上整個數位化的過程應該就是對語文著作

原作進行完整的重製過程，所牽涉的是語文著作的重製權、以及以網路方式利用的公開傳輸權。就數位化的結果，原則不該有新的著作產生。除非，著作權人想要刻意明顯地區隔線上展示的數位版，讓數位版跟實體出版的書籍或原作有明顯不同的內容；否則，數位化的結果（重製物）不該是獨立於原作以外的新著作。因此，具體應用數位檔案時，必須得到，也只需要得到原作著作權人上述內容的同意授權。

但當文學藝術的作品，被以唸誦、朗讀等口述方式進行線上展演時，問題稍微複雜。首先要理解的是本議題涉及「公開口述」。我國著作權法有關語文著作「公開口述」的規範，淵源於伯恩公約，但實際操作上，常有人認為公開口述某程度與公開演出相似，尤其我國文化淵遠流長，當許多文字被以特殊的表達手法唸誦出來時，如早年唱作俱佳的說書者會自帶配音或自帶有趣的音效功能，又如近年來某些結合美麗旋律與漢詩吟詠推出的節目或專輯以極富意境的唸誦方式是公開口述還是公開表演？關於這些疑問，司法實務及著作權學理是以口述過程有沒有「演技」的成分加以判斷。而此次110年4月8日行政院會通過的著作權法修正草案中，則將公開口述與公開演出兩個權利整併，原因是智財局認為有時究竟是公開口述抑或公開演出難以區

分，又如果將所唸誦的成果錄音後播出，則屬以錄製物重現文字內容的行為，不是公開口述，為免疑義，因此整併二者以簡化法規適用。這樣的修法方向或許是一種政策考量，是否必要？實屬見仁見智！本文立場認為特別為此修法，並無顯著的必要或貢獻，因為真正能否區分公開口述或公開演出，並避免問題，關鍵還是在著作權約定過程中，藝文工作者是否瞭解法律，或者是否有律師或其他藝術行政專才協助，來避免相關爭議產生；即便草案整合了公開口述與公開表演，如果藝文工作者不理解法律定義，或沒有法律專才協助，仍可能因為誤會公開演出的要件而產生其他法律爭議。惟一旦這個草案將來三讀通過後，律師們勢必更得注意公開演出的要件，以及適當將原有公開口述可以處理的利用型態改由公開演出、公開傳輸等方式處理。但在現行著作權法規範下：

假若這個文學原本就是以口語的方式呈現，例如在某個場合，詩人即興創作了一首意境優美的新詩，這個朗誦本身就是一種語言型態的語文著作，將之再數位化的過程也有兩種主要的可能：一種是原作的再朗誦而後錄音或錄影的重製物，此時應取得原作的重製、公開口述與公開傳輸授權，再次口述的錄音未必一定是個新的錄音著作，得視具體收音方式而定；又另一種線上

展演的方式也可以是倒置過來，將原本的語言轉換成文字型態，再成為文字數位檔，此時由於變更了原本的著作型態，因此新完成的數位檔案將屬於改作的衍生著作，這種利用方式應取得原作的重製、改作、與公開傳輸權。而藝文領域其實非常重視「改作」的議題，為了妥適管理著作權，務必在合約中重視改作後的衍生著作其權利的歸屬、或利用的條件及限制。

又實際案例中，以時下非常流行的「唸童書繪本」為例，這類口述方式通常是以極有渲染力的口吻語氣，向小朋友為主的線上聽眾說實體存在的文字書籍，將文字轉換成語言聲音，這是時下許多播客平台（Podcast）都有的節目。為了真正吸引小朋友，不讓小朋友覺得是在傳教，許多播客會將童書整個重新解構並加上非常多的新創意在內，此種利用方式務必思考：到底所謂的唸書、朗讀、說故事，是以口語的方式來重現童書的全部或一部？還是其實是播客節目的製作人、說書者自己想要向聽眾表達一定的理念、觀念、想法或主題，而這個童書作品只是佐證其觀點的一個素材或教材？前者確實需要取得原作著作權人就公開口述的同意授權，以及重製、公開傳輸的授權，因為改變了原型態，且可能加入新創意，還需取得改作的授權，改作後的權利歸屬宜以契約妥適約定；後者則可能

產生相當的模糊空間，由於引註、引用原本就是語文著作最常見的合理使用模式，此種利用方式可能會與教學、評論相似，只要符合我國著作權法第52條的「引用」，可能給予利用人主張合理使用的空間。

另外文學藝術非常重視文字給讀者觀眾帶來的效果。數位化過程錯別字難免發生、格式難免變化，而在我國，這類情形雖然不一定會涉及甚至侵害到著作人格權中的禁止不當變更權，但為了貫徹線上展演的本質，技術人員若能更為謹慎，並盡可能依原作著作權人的想法數位化，這將是一種尊重藝術創作的精神體現。

#### (2)如果原作屬於視覺藝術領域

其次，如果這個原作是視覺藝術（例如以美術著作為主的繪畫、雕刻；或其他主要以視覺呈現的著作例如攝影、圖形、建築等）的作品，視覺藝術是否僅只適合作實體的展示跟線上的靜態展示呢？其實未必。由於視覺藝術領域的作品，通常能直接透過「物」跟觀眾的「視覺」連結產生共鳴，但線上觀眾要如何「看」見數位化後的「物」？或如何即時透過載具看見這個實體作品？則需要許多新科技的互動方法協助。因此如前所述，

目前有許多利用VR、AR、MR技術的方式，讓線上觀眾能透過有限的媒體載具，盡可能的接觸到原作的相關細節。

而在可能運用的技術中，如果互動的方式不涉及數位化，例如只是在實體原作周圍擺放的地點放置高解析度的攝影機，而線上觀眾藉由載具跟App來共享這些現場攝影機轉播出來的畫面，則觀念近似於直播，結束觀看後就消逝於無形，其實無涉視覺藝術作品的重製，也不會變更實體型態，僅需向原作取得公開傳輸的授權（是否有公開展示、以及有關直播時觀眾的「再轉播」行為均詳後述討論）。

但一般而言，視覺藝術作品的線上展演，都會有一個將實體作品數位化的過程。而將原作數位化的過程與方法，將會具體影響到重製物是不是會成為一個獨立的新著作：

A.如果數位化的過程，是透過特殊機具的協助，將原作轉換成數位檔案，例如以特殊高階儀器的高解析度平面掃描，或以3D掃描機器進行全自動化或半自動化的實物3D掃描（而非運用軟體自行建模）的方式進行，此時，參考我國審判實務<sup>19</sup>與主管機關智財局的見解<sup>20</sup>，這只是以比較厲害的數位

註19：最高法院92年台上字第1424號判決。

註20：經濟部智慧財產局92年8月21日電子郵件字第920821號、94年9月20日電子郵件字第940920號函釋。

方式單純的重現原作，講究呈現原作的忠實度，並無創作的成分在內，甚至可以說是「機器」的運作而產出的檔案，因此，數位化的結果（重製物）仍只能說是原物的重現，不該有新的著作產生，具體應用數位成果時，仍必須得到，也只需要得到原作著作權人關於重製及公開傳輸的同意授權。這樣的見解也不只是我國法如此，在其他國家可能也是如此<sup>21</sup>，甚至他國法院判決中還曾特別強調「汗水不等同於創意」，這可能會使許多兼具藝術專長與數位化專長的人員覺得不公平。因為，越是需要忠實呈現原物，越視需要藝文專業與科技技術才能達成，但反而因此越不受著作權法保護！？因此，業界也有不少人士會反過來以契約約款，型塑他們認為數位化成果妥適的利用方式。這也提醒線上展演的主辦方、藝文團隊務必重視相關合約的簽署，免得再次發生類似故宮與華藝公司間的數位化爭議事件。

B.但如果數位化的過程，是必須藉由透過機具的協助同時揉和人的精神創作在內，例如專業攝影師重新安

排角度、光影運用後擺拍而成的攝影成果<sup>22</sup>；或單純是透過專業人員（例如3D建模師）對該原作的觀察理解後，重新以軟體方式進行3D建模時，此時因為已經可以充分區隔原作並凸顯出攝影師、3D建模師的創意表達，參酌上開主管機關見解，數位化的成果（重製物）可以構成新著作。此時除了需要得到原作著作權人關於重製的同意與授權，至於是否涉及改作，則與我國對「改作及相關著作定義」的解釋問題有關。如果是攝影方式重製實體物品，雖然智財局認為與改作有關<sup>23</sup>，但以目前主流學術看法及法院見解而言，與改作無關；如果是與原作不同的表達或技術方法加以重製，由於重點仍在表達原作，而非強調是新作，為免因異種改作而衍生爭議，最好還是能另外取得改作之同意與授權。又此類數位化因為可能產生新著作，需要特別注意新著作（衍生著作）的著作權如何安排跟管理。

C.由於數位化後的利用是透過線上傳輸的方式進行，因此另需向原作的著作權人取得公開傳輸的授權。

D.本文另關注一點，藝文領域，「首

註21：Bridgeman Art Library v. Corel Corp., 36 F. Supp. 2d 191 (S.D.N.Y. 1999)

註22：謝銘洋等，〈數位典藏之保護與授權加值應用相關法律問題探討〉，《藝術研究教育》，第16期，第83頁。

註23：經濟部智慧財產局105年10月4日電子郵件1050930b。

次公開」是非常重要的權利，雖然有的主辦單位、某些創作者自己都不甚重視，但多數對自己藝文生涯有相當規劃的創作者，會將作品的「首次公開」視為重要的契機並規劃適當的首次公開時機、方式。我國現行著作權法就首次公開充滿了「推定」、「視為」的字眼，甚至對最重視視覺的視覺藝術作品，其公開展示權也只限於首次公開，立法目的或許是要讓利用者可以在利用時盡量免去侵權的疑慮，但卻忽略了公開展示與否，對藝文工作者而言是一種決定如何展現作品之美的手法。因此，在現行法下，為了尊重藝文創作，當要進行線上展演，又涉及作品首次公開時，本文建議合作藝文線上展演的各方，都應審慎重視首次公開對藝文工作者的重要程度與背後代表的無形價值；又當作品已經公開發行，因為已非首次公開，這類作品在現行法下已無所謂首次公開展示的權利，但由於藝文線上展演是一種重新尊重藝術創作價值的契機，線上展演也可說是藝文的一種新開始，因此仍應充分考量相關的網路、程式技術，讓視覺藝術領域的藝文工作者可以盡量在虛擬空間中還原、或增加藝術家們想帶給觀眾的感動。

(3)如果原作屬於表演藝術領域

又藝文領域所謂的表演藝術，並非單純指我國著作權法第7條之1的表演。當原作是藝文領域所謂的表演藝術（非強調文字語言而是著重於其音樂、舞蹈、戲劇本身的表達）時，原作雖然可能以有形（例如樂譜）或無形（例如舞碼）的方式存在，但藝文作品的呈現仍必須透過一個「表演（此時才是著作權法第7條之1所稱的表演）」為之，觀眾才能真正獲得感受。如果只是單純的提供表演藝術的「原作」，絕大多數觀眾反而不知所云，例如無法透過視覺理解交響樂總譜裡的音樂會是如何美妙，也無法理解舞碼究竟是怎麼回事？這也提醒此類藝術型態在數位化以及藝文線上展演的著作權管理時，必須同時關注「原作」跟「表演」兩個層次，問題相形複雜。分析如下：

A.表演藝術或許是最需要重視藝文線上展演著作權議題的領域，尤其隨著收費機制的成熟，線上展演是目前國內許多表演團隊都在嘗試的方向。通常，這類作品除了要有具備一定能力的表演者進行實體的「表演」外，要能實際進行藝文線上展演，還可能要以兩種常見的方式呈現：

其一，必須透過預先進行演出，並將演出錄製成為錄音物或錄影物，然後將此錄音錄影的重製物作為固定的內容透過網路傳

輸給線上觀眾感受。因此，整個過程除了演出原作外，還會產生或利用到錄音著作、視聽著作，此類數位化的成果也可能持續停留在網站上一段時間供民眾觀賞或利用。故整體而言，必須注意得到原作著作權人就重製、公開傳輸之同意或授權，還有錄音著作、視聽著作著作權人就網路運用給予重製、公開傳輸的授權（公開演出詳後述）。

其二，則強調即時演出，本文建議可類比「直播」進行理解。直播需要取得原作著作權人的公開傳輸授權，但因為在展演過程中不一定會有「固著」的結果，可能演出完成後一切消逝於無形，因此，不必要取得重製的授權。但務必要注意，在臺灣，藝文團隊或主辦方常希望就演出結果加以錄音、錄影，若有此動作，仍宜向原著作的著作權人取得重製之授權。

- B. 至於「公開演出」的部分，在藝文線上展演時反而不太重要，除非是線上展演的過程中，也有觀眾在實體現場欣賞，否則無須取得此類著作的公開演出授權，也無須支付錄音著作關於公開演出之報酬。
- C. 又許多藝文工作者雖然只是「表演者」，但在將表演藝術作品進行藝文線上展演時，最重要的其實就是這些表演者的演出。所以除了上述

所提到該有的授權內容外，不論是藝文線上表演的主辦單位，抑或表演者本身，都宜再透過合約，解決表演者就錄音、錄影重製物的權益問題。又著作權法對表演者的權益向來不若其他著作重視，表演者在現行著作權法規範下，有關網路的利用，僅僅只對「錄音」的重製物有公開傳輸的授權權利，至於「錄影」的重製物則無公開傳輸之權。

- D. 此外，許多表演者會嘗試重新詮釋劇本的原作，或希望將別人已經完成的文學藝術作品（例如繪本）改編成劇本來演出。此時務必注意，如果會加入表演者自己的創意，產生出一個可以跟原作區別的新著作，則除了取得原作的重製、公開傳輸授權外，務必適時的取得改作的同意授權，改作後的權利歸屬宜以契約妥適約定。
- E. 此外，表演藝術不是只有單純的聽或看，表演藝術非常講究傳達給觀眾怎樣的氣氛、觀眾有怎樣的感受，因此表演藝術經常思考如何突破表演的極限，例如近年非常流行的沉浸式互動表演即是。而線上藝文展演要怎麼傳達表演藝術工作者希望傳達給觀眾的感受？以及怎麼彌補無法親臨現場的不足，科技專業的技術人員除了需要耐心與表演藝術者溝通外，雙方也要正視技術專長的人員介入後所提供的技術在整個演出過程中究竟扮演

怎樣的角色，例如該技術是否成為表演的一環，就像是舞台道具一樣不可或缺，或者單純只是線上展演的技術支援？必要時，並應適時約定該技術的授權合作事宜。

F.最後需注意的是，由於國內許多藝文的表演者本身並非音樂、舞蹈、戲劇原作的「創作著作之人」，而是單純表演者，且常會誤會只要「買或租到正版的樂譜或表演藝術作品」，就沒有侵權的疑慮，這對國外藝文界有專門處理譜務的藝術行政單位來說，或許是如此沒錯，甚至國外許多舉行演出的主辦單位會協助表演者處理好著作權的授權問題，但在國內則通常不是。以音樂為例，國內許多演出，藝文工作者需要自己搞定著作權問題，而大多數為藝文工作者以為只需要買到正版樂譜，而且從網路上查資料時，發現有些網頁說樂譜商能幫忙搞定著作權問題，但臺灣從事進口正版樂譜業務的音樂出版社，其實並不具有充足的著作權知識，也非原作著作權人的代理人，僅僅只是以「物權」的角度思考進口樂譜這件事，導致藝文工作者實際上僅取得樂譜本身的所有權，卻沒有取得公開演出、公開傳輸的授權。甚至，有些進口樂譜的出版社雖然幫音樂表演者向國外的代理商取得了「授權」，但因為溝通的

關係，沒有注意到該國外代理商並沒有幫著作權人授權給「臺灣」地區演出的權利，而且在我國音樂著作常有集體管理團體進行臺灣地區的專屬授權管理情況下，要能在臺灣地區展演，其實得向臺灣的音樂集體管理團體取得公開演出或公開傳輸等的權利才是。此類進口樂譜的著作權爭議不少，並因此遭國外著作權人跨海委請臺灣律師寄發律師函的情況屢見不鮮。線上展演將使得這類問題更形複雜。

## 2.注意專屬授權與著作權管理團體帶來的影響

此外，在藝文領域，常有集管團體以約定專屬授權的方式，對藝文作品本身或其錄音錄影的重製物進行某些條件的管理。以最常見的音樂著作為例，知名的集管團體，就有美國的ASCAP（美國作曲家、作家和發行商協會）、BMI（廣播音樂公司）；有歐盟的SESAC（歐洲作曲詞者協會）、有日本的JASRAC（日本音樂著作權協會）；臺灣則有針對音樂著作的MÜST（中華音樂著作權協會）、ACMA（亞太音樂集體管理協會），以及針對錄音著作的ARCO（台灣錄音著作權人協會）、RPAT（中華有聲出版錄音著作權管理協會）。而這些集管團體還可能會以「專屬授權」的方式要求音樂創作者同意由其進行著作管理，具體約定時，可能又會只就某些種類、地域、權利內容（例如只針對公開播送、公開傳輸、公

開演出三種權利)進行專屬授權管理。因此,當要進行線上藝文展演時,展演團隊或其律師務必要向對的權利人取得對的授權。特別是:國內許多音樂工作者根本不知道MÜST的專屬授權合約,其實是要將就該創作者「過去」已完成、以及「將來」可能完成的音樂著作均納入專屬授權之範圍,雖然看似霸道,但MÜST有自己的一套說法,某些場合對音樂創作者而言也是有利。只是專屬授權效力甚強,MÜST還要求創作者要自己主動向MÜST報告有沒有新的著作,把簽約後還沒完成創作都納入專屬授權範圍,導致有時候音樂創作人根本不曉得自己所創作的所有歌曲,其實得要找MÜST此類團體授權,自己或第三人才能演出。因此,在國內利用音樂著作進行線上藝文展演時,務必要注意MÜST此類專屬授權合約可能造成的影響。

而當線上藝文展演運用的原作是於國外完成的其他類型著作時,此一問題更形複雜,國外的授權制度不一定跟我國著作權法完全相同,例如日本雖未像我國有專屬授權制度,但有「獨占的利用許諾」制度,獨占的利用許諾又與專屬授權、獨家授權概念未盡相同,且登記有案的著作權管理團體非常眾多,也不是以音樂為限,以語文著作為例,日本有關文學的常見著作權管理團體有「日本文學家協會」與「日本出版著作權協會(但該協會另亦有管理關攝影、美術的著作)」、「日本複製權中心(該協

會另亦有管理關攝影、美術、舞蹈、戲劇、電腦程式等著作)」。排列組合下,授權情況可能不易接觸或解決,因此,當線上藝文演出涉及到國外的著作時,宜有專業律師協助介入。

### 3.有關取得授權的建議

由於藝術的類型很多,藝術創作的內容也非常豐富多元,此處所說的多元,不一定是議題上的多元,也可能及於素材運用上的多元,例如:在一齣音樂劇中,需要使用到有趣的劇本、精美的舞台與道具、生動的音樂、加上可能有互動影片、攝影照片呈現。因此,在正式進行藝文線上展演之前,宜先有專業藝術行政或專業律師做好該創作的相關權利分析及盤點。

一般而言,博物館、美術館會比藝文單位、藝文團體更重視權利盤點,因為博物館、美術館的藏品本身就是營運上的重要賣點,藉由清楚的權利盤點,也方便後續的加值運用。但權利分析跟盤點只是基礎,實際上的授權處理仍應依據各種利用方式需求,由專業律師協助建議。特別是當權利約定不清楚時,依我國著作權法第37條第1項後段規定,即會被推定為未授權。因此,要跟原作的著作權人約定的授權內容應至少包含授權利用之地域、時間、內容、利用方法、是否允許再授權,以及權利金、回饋金等項目在內。在地域方面,考量到線上展覽可由全球透過網際網路瀏覽的特性,沒有特別約定,可能會產生是否能使用於全球的爭議,不過,藝文線上

展演仍舊與主辦單位、藝文團隊是否要進行營利有關，有時過度強調取得「全球」、「全世界」的授權方案，反而容易浪費成本在授權上，也挑戰重視場次、版次的藝文領域營運，甚至抵觸某些創作在特定地區有集管團體的專屬授權，因此藉由相關科技技術，例如從IP位置來源、或者透過會員管理機制控制授權範圍，常有必要，這也是需要法律專業人員協助與技術人員溝通之處。至於授權時間，則可視個別活動的狀況而定，由於網路傳輸的特性，除非是特別強調需要即時直播，否則宜預留一定的時間作業需求時，就此部分仍應事先約定清楚，以杜爭議；內容及利用方法，有採取一一列舉授權的著作財產權種類者，例如重製權、公開傳輸權、改作權，但此難免有掛一漏萬的疑慮，且也不易使非法律專業者理解。因此，建議可透過具體描述的方式，將線上展演的內容以及可能利用著作的方式說明清楚。最後要特別注意的是，因為線上展演內容的呈現，並不一定是由主辦單位、或者藝文團體自己獨立完成，事實上這其中可能牽涉攝影、美術、音樂、影像處理、資訊科技等其他領域人員的參與（後述），因此必須特別注意再授權的問題，確保自己有權限將相關權利再授權以上人員利用，以順利完成整個藝文線上展演的合作。

**(二) 當該原作還在著作權法的保護期間內時，不宜貿然主張合理使用**

合理使用的本質，就是一種具有侵權風險

的利用著作行為。原因是合理使用的前提，是在未經著作權人授權，而利用著作權人仍受著作權法保護的著作。在此前提下，考慮某些行為態樣在文化發展上不宜過度強調著作權人的利益，因此對著作權人的「財產權」加以限縮限制。但著作人格權的部分不在此限，仍應予以尊重。

由於線上藝文展演的本質，主要還是希望給予線上觀眾忠實接觸作品的感受。某些次要的利用，有無就原作著作財產權主張合理使用的空間？本文得先呼籲，一切最好能獲得授權，授權有困難時，才回到藝文工作者對原作的利用方式判斷是否合理使用。以博物館為例，如果博物館現在想要以VR技術打造「720° VR走進故宮」或是奇美博物館的虛擬實境，而要運用到建築物的外觀，涉及建築著作的重製及公開傳輸。但技術上，這種利用方式，需要再藉由觀察或拍攝建築物外觀後透過3D軟體建模的方式進行，且依我國著作權法現行第58條採反面表列的規定下，繪製3D模型的過程可主張合理使用，不必取得建築著作財產權人的同意。

但本文以下再以博物館、美術館等經常辦理策展的單位為例，說明為何在我國目前著作權法規範下，藝文線上展演不宜貿然主張合理使用。由於近年數位潮流趨勢的發展已經成為一種不可逆的現象，博物館、美術館也都積極面對以「網路」辦理策展的可能性。當博物館、美術館希望針對展品本身進行數位化時，我國現行著作權法第48條第2款固然有規定，供公眾使用之圖書館、博物館、歷史館、科學館、藝術館或其他文教機構，如基於保存資料之必要，得重製其收藏

之著作，但一方面本款並未允許「公開傳輸」的行為，館方至多只能就以數位方式重製的部分主張合理使用；另一方面，重製之目的也必須限於「基於保存資料之必要」，而依經濟部智慧財產局的看法，也就是指館藏著作已毀損或遺失，或客觀上有毀損、遺失之虞，且無法在市場上以合理管道取得相同或適當版本之重製物之情形<sup>24</sup>，因此，此條文並無法作為線上展覽合理使用的依據。相對於前開條文著重在「館藏保存」之目的，現行著作權法第57條規定，則是偏重在「解說著作」的面向上，或許更契合「線上展覽」的需求，但本條目前也僅允許在說明書內重製著作，並不及於公開傳輸。換言之，不論是線上說明書，還是館方網頁中的館藏目錄、館藏資料等內容，目前仍無從依本條主張合理使用。

有關博物館、美術館的數位化其實是非常有趣，足以成為好幾篇學術論文的專題。本文僅先就歐盟、美國加以簡單比較。在歐盟方面，其「關於資訊社會中著作權及著作鄰接權調和指令」（Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society）則允許各會員國針對公共圖書館、教育機構或博物館非基於直接或間接商業目的之特定重製行為<sup>25</sup>；或是僅供廣告公共展覽或銷售藝術品目的，而在行銷該活

動必要範圍內的重製、公開傳播行為<sup>26</sup>，訂定著作財產權之限制與例外規定。不過，一方面前者限於非商業目的且僅包含重製行為，後者則限於廣告公共展覽或銷售藝術品之目的，而未包含「辦理展覽、展演」本身在內，故恐無法完全契合線上展演之情形。

至於在美國法上，相關文獻對於博物館網頁中的「縮圖」有較多討論。例如在近期的 *Marano v. The Metropolitan Museum of Art* 一案中，法院同樣認定大都會藝術博物館於展覽網頁上利用攝影師 Marano 所拍攝含有展出吉他的攝影作品縮圖，作為介紹及說明之用，構成合理使用<sup>27</sup>。但必須特別注意的是，前開判決所涉事實並非將展出內容本身數位化，以供線上展演之用，而是利用非屬展出內容的其他著作來介紹該展演，又法院認定構成合理使用的理由，主要在於大都會藝術博物館之利用方式已構成轉化性使用，並不致於影響著作權利人之利益，此在重製及公開傳輸「展出著作」本身的情形，能否獲致相同結論，仍有待觀察。是以，尚不能以此斷言線上展演必然符合合理使用之規定。

再觀我國著作權法，由於現行著作權法第57條並未包含「線上展演」的情形在內，因此在未經授權的情況下如果要貿然進行線上展演，而展演的作品又是受到著作權法保護的現代藝術作品時，博物館、美術館反而容易成為侵權的一方。雖然，在110年4月8日行政院會通過的著作權法修正草案中，則有修

註24：經濟部智慧財產局電子郵件字第1000328號函。

註25：Directive 2001/29/EC Article 5(2)(c).

註26：Directive 2001/29/EC Article 5(3)(j).

註27：No. 19-cv-8606 (VEC), 2020 WL 39629009 (S.D.N.Y. July 13, 2020).

正該條第2項，將行為態樣擴及「公開傳輸」，利用目的也增加「為向公眾提供該展示著作」之目的，並同時增設準用第44條但書<sup>28</sup>之規範<sup>29</sup>，其修正理由則謂：「……又博物館、美術館等展示機構，在數位匯流時代透過網路宣傳包含著作圖片在內之展示相關資訊，亦已成為主流，爰參考日本著作權法第四十七條規定，修正第二項，將現行條文之行為態樣擴及『公開傳輸』，利用目的亦擴及包含『為向公眾提供該展示著作相關資訊』之目的。惟為避免利用行為過度影響美術及攝影著作財產權人之權益，例如：將展品著作印製為精美宣傳品，或將高解析度著作傳輸至參觀者可攜出展場外之個人電子設備，或於網路上逕提供高解析度檔案宣傳，而造成市場替代效果，爰於第三項規定，前項情形準用第四十四條但書規定之三步測試原則。」等語，因此在修法通過後，部分傳統類型的線上展演已經有機會符合上開合理使用規定，例如使用低解析度圖片的線上館藏目錄或館藏資料庫等。但如果是利用高解析度檔案進行展示，甚至虛擬實境技術呈現完整展演內容之情形，依立法理由之說明，可能仍無該條規定的適用，仍宜由館方洽請著作財產權人取得授權，才能避免爭議產生。

最後，藝文線上展演能否依著作權法第64條主張合理使用？本文認為著作權法第64條

「不是」要特別預設一個後門，給藝文線上展演這類有一定計畫或準備時間的呈現方式脫逃授權的要求。藝文工作者需要著作權法的保護，相對的也要盡量尊重他人已經完成的創作，尤其藝文線上展演的目的就是要利用網路的便利性創造或增值原作的藝文價值，重點應該在怎麼呈現自己的創作，藝文工作者仍應避免貿然對他人已完成的創作主張合理使用。

### （三）當該原作已逾著作權法的保護期間時

由於並非只有表演藝術可以進行藝文線上展演，文學藝術、視覺藝術的作品也可進行藝文線上展演，而這些藝文作品的原作本身，很可能是已逾著作權法保護期間的作品，例如演奏巴哈、貝多芬、莫札特、蕭邦等大師的作品，或展示宋朝的清明上河圖、清朝的翠玉白菜、或某些世界經典名著等等。這些已逾保護期間的作品固然屬於公共財，藝文工作者對之有很大的利用空間，數位化的方式也不像實體複製可能有文資法第71條的疑慮。但除了仍須注意不侵害著作人格權外，本文另外所要關注的是利用外國人的作品演出，該外國人的作品在我國已逾保護期間，但在其該外國人的本國卻仍受該國著作權法保護、未逾保護期間的情況。

上述情況在國內其實很常發生，特別是演奏在20世紀初的某些作曲家的作品，或運用

註28：著作權法第44條：「中央或地方機關，因立法或行政目的所需，認有必要將他人著作列為內部參考資料時，在合理範圍內，得重製他人之著作。但依該著作之種類、用途及其重製物之數量、方法，有害於著作財產權人之利益者，不在此限。」

註29：著作權法第57條修正草案內容：「美術著作或攝影著作原件或合法重製物之所有人或經其同意之人，得公開展示該著作。」

前項公開展示之人，為向參觀人解說或向公眾提供該展示著作相關資訊之目的，得重製或公開傳輸該著作。第四十四條但書規定，於前項情形準用之。」

某些20世紀初的畫作時更會遇到這類問題。原因是依我國著作權法第30條第1項規定，著作財產權，自創作完成時起，「存續於著作人之生存期間及其死亡後50年」。但國際間主要幾個藝文展演大國，例如美國、歐盟、日本等關於著作的保護期間與我國不同，常見的反而是以存續於著作人之生存期間及其死亡後70年為保護期間。因此，有可能在我國，某個外國人的著作要在臺灣地區利用時，依著作的行為地國法律進行判斷（屬地主義），某個音樂著作已經超過保護期間；但回到該著作人的本國法律判斷時，該著作仍在保護期間內。理論上在我國進行實體展演的過程中，基於屬地主義的想法，表演者確實可以主張這個音樂著作在我國已經成為公共財；然而，當以藝文線上展演的形式利用此著作、又真的沒有去向著作人在其本國的遺族、繼承者們請求公開傳輸的授權時，如果這個藝文線上演出的平台業者、開發人員再沒有適當藉由程式判斷IP位置，或藉由會員帳號管理機制來限制觀眾來源，則由於網路無國界，著作人本國的遺族、繼承者們，可能可以在其本國線上觀看到自己管理的作品，正被太平洋上的臺灣人進行線上演奏。此時，這些本於繼承關係而取得權利之人，能否在其本國，對臺灣的藝文表演者提起侵權訴訟？為行文方便，此節詳後述。但確實可以看出藝文線上展演將使原本藝文演出可能既存的著作權爭議加遽擴大，相關單位與執業律師均不可不慎。

## 二、有關藝文線上展演時，相關數位展演數位內容本身的著作權議題

在處理完數位化檔案與原作的關聯後，本

文另聚焦在相關數位展演數位內容本身的著作權議題：

### （一）相關數位檔案的著作權歸屬

首先得說明的是，如果一個藝文線上展演，是直接在網路上完成創作，例如直接在網路平台上發表論述，或者在網路平台上完成數位影像、或者在網路平台上直接完成音樂創作，而不是先有一個存在客觀世界上的原作，再將原作數位化後放在網路上利用。則此時，理論上還是存在一個透網路機制完成「表達」之人，該數位型態的著作或數位內容成果，其著作權可回歸我國著作權法第10至12條規定加以判斷。

但通常就如前述說明，藝文線上展演不會只有一個即時在網路上完成的數位檔案而已。整個藝文線上展演，通常是許多創作先後或同時的結合，可能固定、也可能即時產生。相關藝文線上展演所會使用的數位檔案內容本身，其著作權歸屬，會因其創作過程而可能產生不同的歸屬，此部分已經先在前述段落中說明，例如文學藝術領域的作品，理論上要注意利用型態是否會產生新數位內容的著作；視覺藝術領域的作品，數位化的過程用什麼樣的方法進行會影響到數位內容有沒有著作權，若有著作權，則應回歸我國著作權法第10至12條加以判斷；又表演藝術的領域，會有原作、會有表演，進行線上演出時，還可能會另外牽涉到錄音與錄影，因此有遠見的藝文單位或藝文工作者，宜適當、預先的以合約做好規劃。若未做好合約規劃，則怎麼適用著作權法第10至12條將變得非常複雜，例如：線上展演的主辦單位若有完整的內部團隊，全然憑藉受雇員工完成展品的數位化、線上展演的呈現設計、解

說文字、乃至於動畫等全部線上展演內容，則除了主辦方與受雇員工另有約定外，主辦方可能要依著作權法第11條第2項規定，才能主張自己享有著作財產權，得自由利用藝文線上展演的內容；但如果線上展演的內容並非主辦方受雇人員所創作，而是由主辦方出資聘請的製作團隊進行數位化後完成，此時依著作權法第12條規定，著作財產權應歸受聘人亦即製作團隊享有，主辦方應依聘請的目的來利用該著作<sup>30</sup>，在這類情形，考量到主辦方對於該案的相關產出，可能仍有再授權他人利用之需求，是否能再授權，當雙方對什麼是聘請的目的產生爭議時更是麻煩，因此，本文建議仍宜與受聘人事先、明確約定著作財產權之歸屬或再授權事宜。又更複雜的情形則是，線上展演的內容是由多數人共同創作完成，例如由主辦方人員基於專業的研究成果，創作出一套適合應用於線上虛擬實境展演的故事軸線劇本，再由影像團隊將展品與劇本結合，輔以美術人員創作的動畫，然後請專業的編曲家編寫音樂、演出音樂、然後錄製成數位檔案，最後集結這些檔案，共同成為線上展演的內容，在此情形，至少就涉及了不同人所創作的語文、程式、美術、視聽、音樂、錄音等著作類型，必須仔細加以釐清其間之法律關係，以確保後續的利用不致產生爭議。

## （二）觀眾接觸到什麼樣的數位檔案格式，也牽涉著作權的管理

又當解決數位化的結果與原作的著作權關

聯後，本文建議可思考：線上觀眾觀賞完後，究竟是否該展演就消逝於無形不復存在（也就是在觀賞的過程中僅透過媒體載具就串流作即時解析，或暫存並解析一定音像檔案、觀賞完後即由媒體載具在一定時間條件下自動刪除暫存檔的方式）？又或者線上觀眾會收到一個單純且已固定內容的影音檔，或者是直接在線上完成數位創作而該數位創作停留在網路主機中，並可以保留一段時間讓各地的線上觀眾觀看？抑或是線上觀眾得先透過具有特殊互動功能的線上動態展演數位檔案（常包裝為一個App應用程式，並包含前述的VR、AR、或MR互動模式進行展演），來進行線上觀賞？這些不同，也會影響到數位檔案的著作權管理。

如果觀眾在接觸藝文線上展演時，展演結束後，展演結果就不復存在，例如音樂會的直播，則此時理論上應無討論觀眾能夠如何利用該數位檔案的問題。但近年不當利用線上展演內容而生的侵權問題，也多是與方便的應用軟體有關。舉例而言，就如同越來越盛行的電玩遊戲遊戲實況直播一樣，網路上目前也已經出現有使用者將參與線上展演的過程側錄下來，並置於影音串流平台供他人瀏覽的情形；或者透過螢幕分享，把一部媒體載具所能接收到的藝文演出內容，「再同步轉播」給其他網路上的朋友觀看。近來蘋果電腦幫iPhone打造的新iOS15在Facetime中也推出SharePlay功能，強調可以即時分享手機螢幕上的影音畫面給親朋好友一起觀看，

註30：例如，依奇美博物館的虛擬實境網站所示，該虛擬實境內容之著作權，歸屬從事VR環景攝影之基隼股份有限公司享有。

使用者也能輕易錄下手機上觀看的畫面再透過iMessage分享給親朋好友。雖然類此分享的功能不斷推陳出新，帶來很多方便，但如果將來這類機制沒有限制，例如新版iOS15正式推出後，仍決定不在分享人數或者分享對象上予以適當的限制，則現有的線上收費機制也極有可能遭受破壞，就著作權而言也已涉及線上展演內容的重製權、公開傳輸權，甚至在公開播送的層次也存在侵權疑慮。此時侵害的是誰的權利，誰可主張救濟？手機使用者能否主張著作權法第51條的合理使用？這除了得個案回歸前述數位檔案的著作權歸屬判斷說明與研究是否合理使用外，本文關注的是110年4月8日行政院會通過的著作權法修正草案中，於該草案第3條第10款已經就這種「再同步轉播」的行為定義成「再公開傳達」，其內容係指「將公開播送或公開傳輸之著作內容，同時以螢幕、擴音器或其他機械設備再向公眾傳達」，並且依據草案第92條規定，將有刑事罰則（民事部分則回歸第88條主張）。

又如果觀眾接觸到的是一個數位檔案，或因為該檔案停留在主機上，可以透過下載再由觀眾轉載、利用，則比較麻煩的是數位世界在經過多次的傳輸後，創作者的姓名未必能真實被保留或展現。雖然理論上，網路世界比實體世界還容易進行查證動作，但實際上網路世界一時所能呈現的資訊遠遠大於現實世界，反而造成實際查證的困難。因此如果一個藝文線上展演的數位檔停留在網路主機中，他人可能可以接觸利用，則此時要關注的議題還有會不會因為網路轉傳，而使原本的數位著作成為「孤兒著作」的議題。有

關此點，我國現行著作權法並無關於孤兒著作的規範，在現行法的規定下，這類著作只是暫時找不到權利人，並非沒有權利人，即便是孤兒，也不該隨便受欺負，現行法下固然可能可以透過文化創意產業發展法第24條暫時由主管機關出面保障著作權利人的權益（於110年4月8日行政院會通過的著作權法修正草案第69條之1也有類似規定），但藝文工作者為了避免讓自己作品日後變成孤兒的這種狀況發生，最好能在線上展演平台設計開發時，或者在製作錄音、錄影檔案時就進行完整妥適的考量，例如養成習慣在固定的畫面角落放置商標、Logo或其他足以表徵作品來源的浮水印，技術人員也宜在檔案資訊中寫入藝文工作者的資訊。

又當觀眾必須透過具有特殊互動功能的線上動態展演數位檔（常包裝為一個App應用程式，並包含前述的VR、AR、或MR互動模式進行展演），來欣賞線上演出時，則看似簡單方便，但著作權的情況最為複雜。如前所述，整個藝文線上展演可能會涉及到非常多的數位檔案，如果網路終端的線上觀眾，只是收到一堆影音檔與散見各個資料夾中的程式、檔案，則此時數位化後的藝文作品數位檔、以及程式本身都是各別的著作，此時如果沒有媒體載具及載具上的程式加以整合，則實際上觀眾接收到的將只是眾多不知所以然、但仍可分別受到著作權法保護的各種類型著作，這也是我國審判實務所持的類似看法（後述），這樣的檔案接收情況，一般是在單純倚靠網站瀏覽器觀賞線上展演的場合比較容易出現。不過！以程式撰寫的實務，及網路資安的觀點，將這些影音、程式分別

傳送出去，代表著這些影音、程式都可能輕易遭有心人擷取後盜版利用，甚至VR、AR、MR中一些重要的knowhow如果只是在一個毫無保護機制的網路上隨手可得，那麼辛苦開發這些互動程式的成果，都可能被競爭者任意下載後觀摩利用。以上這些原因都是為何現在VR、AR、MR喜歡包裝成一個一般人無法輕易拆解的App後推廣行銷的原因。換言之，VR、AR、MR的藝文線上展演，終端的線上觀眾可能不只是像早期單純停留在網頁上觀賞，而是可能需要用媒體載具下載一定的App後才能真正感受到VR、AR、MR的威力。此時客觀上線上觀眾可能只接收到一個App，也可能這個App再視需要從網路主機上下載或串流一些影音檔案，但媒體載具上看到的則像過往視聽著作的創作過程可能融合攝影、美術跟音樂著作一樣，混合了數種著作型態，可能難以直接歸類在著作權法第5條中的任何一種單一類型的著作，例如可能不見得符合電腦程式著作的定義，也非視聽著作，故在許多國家的司法實務中多媒體著作也經常成為爭議焦點，究竟應該將多媒體著作在立法論上獨立規範為一種獨立類型著作？抑或可以適用現行規範下特定類型的著作？由於這類複合式的著作，跟「遊戲著作」很像，而智慧財產法院108年度民著上字第3號民事判決認為，「據爭著作將包括有影像、音樂、美術、語文及電腦程式等多個著作結合所呈現之多元著作。據爭著作雖為多元著作，然各著作可單獨成立著作，倘具有原創性，均得依相關獨立著作加以保護」，這個看法也許會成為其他判決參考的基礎。這看法不一定符合線上觀眾接收檔案的實際

情況，但或許是刻意忽略上開數位檔案在重新組譯後已經成為一個應用程式，而希望能在現行法下幫個案中著作權人找出救濟管道的不得已作法。本文建議，面對這類的專案程式開發，此時不妨跳脫定性，而改從契約及利用的角度思考，主辦單位、藝文工作者與實際開發App的廠商間，在約定關於此類多媒體著作的著作權利用時，宜採用寬鬆之用語，例如參仿政府採購契約之用語，使用「廠商履行本合約之成果產出著作權者」，並就該成果之著作權進行妥適約定，以方便契約撰寫，並期周延。

### 三、網路司法管轄與準據法問題

最後，本文另就藝文線上演出發生侵權疑慮時，可能涉及的司法管轄問題及準據法提出探討。

在探討網路的司法管轄議題時，傳統法學方法上可能涉及逆推知說、類推適用說、利益衡量說，但能否完整運用於網路的司法管轄？目前仍有爭議。在歐盟，歐洲法院（CJEU）在Pinkney案及Hejduk案著有極為重要的見解。Pinkney案所涉基礎事實為，居住於法國之音樂家Pinkney先生，主張奧地利KDG公司未經授權將其作曲並演奏之歌曲燒錄為CD，並交由二家英國公司於網站上販售，而該網站得由法國造訪，遂向法國法院對KDG公司提起訴訟；Hejduk案之基礎事實，則為居住於奧地利之Hejduk女士主張德國EA.NRW公司逾越其授權範圍，而將其攝影作品置於該公司網站供他人下載，且該網站得由奧地利造訪，遂向奧地利法院對EA.NRW公司提起訴訟。針對前開二案，歐洲法院均認為於此類

著作權網路侵害案件中，（舊）布魯塞爾規則第5條第3款（現同規則第7條第2款）所定侵權行為「結果地」之要件，應放寬原先較為限縮之解釋，改以「原告所主張之著作財產權受法庭地國法保障，且有於該法院轄區內遭受損害之虞」為已足，但基於著作權法保護之「屬地主義」及侵權行為管轄權之「事案接近性」要求，該「結果地」法院只能就其轄區內發生之損害為裁判。歐洲法院並以此認定，Pinkney先生受法國法保障之著作權，因為他人得透過該網站於法國購得系爭音樂作品之重製物，而受有損害之虞；Hejduk女士受奧地利法保障之著作權，亦因他人得透過該網站於奧地利下載其作品，而受有損害之虞，故Pinkney先生及Hejduk女士分別在法國及奧地利法院提起訴訟，均屬適法<sup>31</sup>。

歐盟的情況較單一國家特殊，因此本文再以美國為例。美國的司法管轄原則上是以採取「最低接觸原則」以及「合理公平原則」雙重標準。而最低接觸是指，只要被告與法院地之間有最低程度的接觸（minimum contact），則就算被告未曾出現在法院地，法院仍有該案的司法管轄權。合理公平（reasonableness and fairness）則是要求法院在行使司法管轄權時，必須符合公平實質正義。若同時符合上述兩個原則，法院即得行使管轄權。網際網路的司法管轄，原則也是

採用上開標準，但隨著美國的經濟發展策略佈局，曾陸續出現種種不同的輔助判定標準來判定是不是有最低接觸，而常被提及用來輔助認定的標準，有sliding scale test<sup>32</sup>、effect test<sup>33</sup>、targeting test三種。目前美國司法界的主要趨勢是targeting test，此類測試標準，強調運用種種的資訊證據，例如主機網址的名字（例如國家頂層網域是否使用tw）、使用的文字（例如是否使用中文）、相關的說明內容等，判斷行為人是否有強烈的意圖讓著作利用的效果被指向法院地，若有，則該法院地的法院可以行使司法管轄權。

而在我國，最高法院108年度台抗字第256號裁定，及其所維持之智慧財產法院107年度民著抗字第1號裁定，亦採類似之見解。在本文中，主要涉及我國人民認日本公司於網路販售之商品侵害其作品之著作權，乃以該日本公司為被告向我國法院起訴，智慧財產法院107年度民著抗字第1號裁定經徵詢法庭之友意見後認為，依照判定國際管轄權有無應採取的包含不便利法庭原則在內的國際民事程序基本原則，該日本公司或與其子公司共同經由銷售網站將商品銷售至我國，該銷售網站之連結不僅置於該日本公司網站明顯之處，且係以中文標示，可見該日本公司應明知或至少可預見臺灣為其網站販售商品的主要市場之一，故堪認臺灣為本件侵權行為之

註31：CJEU, 3.10.2013, C-170/12-Pinckney.; CJEU, 22.1.2015, C-441/13-Hejduk.

註32：此類測試標準，會將網站區分成「消極式」、「積極式」、「互動式」三種。但現今的網站態樣，甚至要用來進行藝文線上演出的網站都可能被歸類成為「互動式」網站，因此sliding scale test在藝文線上展演的場合，其參考價值並不明顯。

註33：此類測試標準，是以行為人是否有意識到著作利用的效果會發生在法院地，以進行判斷。不過，網路具有無國界的特色，此類標準是否容易執行，仍有斟酌餘地。

結果發生地，存在國際管轄聯繫因素之一，又本件於我國進行訴訟並無違反裁判正當、迅速、經濟、調查證據方便、判決得否執行之實效性等國際民事訴訟基本原則，也不至於對該日本公司造成顯著之不便利，則在交通發達、資訊流通之今日，應認我國法院有本件之國際管轄權。

又準據法方面，各國有關涉外著作權案件準據法的問題，目前尚無一致的規則。不過，針對上述有關保護期間等著作權利之成立與效力之準據法，目前國際上多認為應採「保護地法」，也就是指應適用「權利人認為其權利應受保護國家之法律」為準據法，例如在國際上深具影響力的CLIP通則<sup>34</sup>第3:102條、ALI原則<sup>35</sup>第301條第1項、日韓共同提案<sup>36</sup>第301條第1項，乃至於我國涉外民事法律適用法第42條第1項<sup>37</sup>，皆採此一原則。當然過去美國也曾嘗試提出一些「美國

本位」思考的特殊法案，例如SOAP或PIPA，但引起的爭議相當大，相關法案暫受擱置，但就在去年底又有類似的特殊法令CASE、PLSA通過，特別是CASE與網路侵權的小額賠償訴訟、PLSA與網路串流的業者重大侵權爭議有關，此二法案可能產生如何的影響亟待追蹤觀察。總之，在上開原則下，前述臺灣人線上演奏在我國可能已經超出保護期間，但就著作人在其本國著作權法令規範下仍在保護期間內的音樂著作，又沒有向著作人在其本國的遺族、繼承者們請求公開傳輸的授權，藝文線上演出的平台業者、開發人員再沒有適當藉由程式判斷IP位置，或藉由會員帳號管理機制來限制觀眾來源，此時基於繼承關係而取得權利管理該音樂著作的權利人，即有可能在自己國內，主張臺灣藝文表演者的線上演出，侵害其應在自己國內受到保護的著作財產權，並主張依準據法即其本

註34：「關於智慧財產法律衝突通則（Principles for Conflict of Laws in Intellectual Property）」，是由歐洲馬克斯普朗克智慧財產法律衝突研究團隊，在2011年12月1日完成，旨在提供歐洲及各國有關智慧財產的國際管轄及準據法等建議。

註35：「智慧財產權跨國爭端中管轄、選法及判決原則（Principles Governing Jurisdiction, Choice of Law and Judgments in Transactional Disputes in Intellectual Property）」，是由美國法律協會於2008年提出之原則。

註36：「關於智慧財產權的國際私法原則（日韓共同提案）」，是由日本早稻田大學21世紀智慧財產法制研究中心的日韓研究團隊於2010年共同提出的草案。

註37：本條立法理由謂（節錄）：「……智慧財產權，無論在內國應以登記為成立要件者，如專利權及商標專用權等，或不以登記為成立要件者，如著作權及營業秘密等，均係因法律規定而發生之權利，其於各國領域內所受之保護，原則上亦應以各該國之法律為準。爰參考義大利國際私法第五十四條、瑞士國際私法第一百十條第一項等立法例之精神，規定以智慧財產為標的之權利，其成立及效力應依權利主張者認其權利應受保護之地之法律，俾使智慧財產權之種類、內容、存續期間、取得、喪失及變更等，均依同一法律決定。該法律係依主張權利者之主張而定，並不當然為法院所在國之法律，即當事人主張其依某國法律有應受保護之智慧財產權者，即應依該國法律確定其是否有該權利。例如甲主張乙在A國侵害其智慧財產權，乙抗辯甲在A國無該權利，則我國法院應適用A國法律，而非我國法律，以解決在A國應否保護及如何保護之問題；如甲依我國法律取得智慧財產權，乙在A國有疑似侵害其權利之行為，則我國法院應依A國法決定甲在A國有無權利之問題，」

國法規定，該著作尚未超過保護期間，故臺灣藝文表演者之行為確實構成侵權。從這點可以看出，基於網路無遠弗屆的特性，藝文線上展演必須考慮更廣泛層面的著作權議題，必要時應有專業律師協助介入，否則當藝文線上展演發生著作權的侵權疑慮時，不一定完全是僅僅「臺灣限定」的爭議而已了。但司法實務的看法似乎也暗示著：如果主辦方、藝文工作者、跟平台業者或開發人員能夠研究出一套「臺灣限定」的機制，例如業界現在最常採用的IP位置，或藉由會員帳號管理機制來限制觀眾觀看線上演出，再由律師或藝術行政專才介入審查相關文字、使用者條款等，減少法律風險，或許可以從管轄權的角度降低訴訟風險。

#### 肆、結語

藝文線上展演，是時代發展與疫情影響下，藝文工作者可以積極思考的新轉機。但藝文線上展演應該是一種展現藝文創作能量

的新出口，而不該有一連串即將發生的新問題等著困擾藝文工作者，打擊藝文工作者士氣。為了避免傳統藝文創作可能面臨的著作權法議題在進入數位世界後加遽擴大與嚴重化，本文嘗試就各種可能發生的重要著作權議題提出上開建議。在這波挺藝大作戰的社會潮流下，藝文專業絕對需要法律專業協助，法律專業也早該在藝文領域受到重視並開花結果。以線上展演而言，仍有許多議題，例如線上展有不能只靠政府補助，如何建立有效且合理的對使用者授權、對觀眾收費、以及營運與創作者分潤的三種機制？對沒有繳費就觀看或甚至盜版，其法律上的侵權風險要如何預防獲解決？或我國對OTT網路視聽的立法、美國PLSA等新法案等對盜版侵權的影響等，凡此都有待各界先進一起思考討論。本文謹期待先以上開建議，引起各界對藝文線上展演相關議題之關注，並協助藝文線上展演能真正成為我國藝文創作者事業發展的新轉機，讓藝文工作者能乘著著作權的翅膀，飛得更遠，更加發光發熱。